

令和元年 6 月 21 日開催 第 39 回定時株主総会 開催概要



当社は、以下のとおり定時株主総会を開催いたしました。

※この資料は、第 39 回定時株主総会の開催概要をホームページでお知らせする目的で作成したものであり、法定の「株主総会議事録」とは異なります。

開催日時： 令和元年 6 月 21 日(金曜日)午前 10 時 00 分～午前 10 時 53 分

開催場所： ハイアットリージェンシー東京 センチュリールーム
(東京都新宿区西新宿二丁目 7 番 2 号)

当日出席株主数： 576 名

会議の目的事項：

報告事項

1. 第 39 期(平成 30 年 4 月 1 日から平成 31 年 3 月 31 日まで)事業報告、連結計算書類並びに会計監査人及び監査等委員会の連結計算書類監査結果報告の件
2. 第 39 期(平成 30 年 4 月 1 日から平成 31 年 3 月 31 日まで)計算書類報告の件

事業報告概要

【2019年3月期の業績】

2019年3月期の業績は、売上高2,710億円、営業利益245億円、経常利益283億円、親会社株主に帰属する当期純利益184億円と、前期比で増収減益となりました。

セグメント別に見ていくと、HDゲームは、新規大型タイトルの「KINGDOM HEARTS III」、
「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」、および「JUST CAUSE 4」を発売し、前期比で増収となりました。しかし、新作タイトル投入に伴う各種費用の増加により、前期比で減益となりました。

MMOは、2018年3月期に「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージの発売があった反動により、前期比で減収減益となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等は、2018年3月期から2019年3月期上期にかけてサービスを

開始したタイトルの多くが当社の想定を下回り、既有力タイトルの売上高に上乗せをするに至らず、前期比で減収減益となりました。

アミューズメント事業は、店舗運営が堅調に推移したことや、アミューズメント機器の新作を発売したことにより、前期比で増収となりましたが、店舗の機器入れ替えに伴う償却費の増加等により、前期比で減益となりました。

出版事業は、コミックは紙媒体での販売が前期と同水準でしたが、電子書籍形式での販売が大幅に増加しました。さらに、マンガアプリの「マンガUP!」が好調だったことから、前期比で増収増益となりました。出版事業でもデジタル(電子書籍)が増収増益効果をもたらすようになっていきます。

ライツ・プロパティ等事業は、前期に有力コンテンツの新規キャラクターグッズ等の発売があった反動や、新規事業への展開を目的とした先行投資等によって、前期比で減収減益となりました。しかし、今後、「Eコマース」事業として収益拡大を目指していきます。

【2020年3月期の業績予想】

2020年3月期の業績予想は、売上高2,700億円、営業利益240億円で、2019年3月期並みの水準です。

HDゲームの新作タイトルは、2020年3月に発売する「ファイナルファンタジーVIIリメイク」に期待しています。一方で、リピート販売の想定は、前期に発売した「JUST CAUSE 4」や「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」等の前期販売実績を考慮して、保守的に見込んでいます。

MMOは、「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージ「漆黒のヴィランズ」を7月2日に発売します。課金会員数は、前回の拡張パッケージ「紅蓮のリベレーター」発売後、2017年7月に記録した過去最高を現時点ですでに上回っており、70万人を超えてさらに伸び続けています。拡張パッケージの販売と課金会員数の大幅増加による今後の収益貢献に期待しています。

スマートデバイス・PCブラウザ等は、昨年12月にローンチした「ロマンシング サガ リ・ユニバース」が好調を維持しています。βテストを実施した「ドラゴンクエストウォーク」など、今後の有力な新作に期待しています。

【中期業績目標】

中期業績目標達成の戦略として、安定的継続収益の拡大を図るとともに、新規IP向けの継続投資を行います。HDゲームの新作は、開発費償却後のリピート販売が大きく利益貢献します。安定的継続収益の拡大ができれば、現在のパイプラインで中期業績目標は達成可能だと考えています。

さらに、中期目標達成後の持続的成長に向けた様々な取り組みを行っています。3Dモデリング、AI、ブロックチェーンなどの技術を使った新規事業への先行投資を始めています。

決議事項

議案：取締役(監査等委員である取締役を除く。)5名選任の件

決議事項は、原案通り可決されました。

質疑応答概要

<質問1>

2020年3月期の業績予想は、売上高・営業利益とも、2019年3月期と同水準ですが、現在までの進捗は、MMOを中心に好調に推移していると理解しているので、早期に上方修正しないのでしょうか。

<回答1>

今後発売する新作タイトルや過去作のリピートの販売動向を見極める必要があり、現時点で業績予想を修正する考えはありません。

<質問2>

2021年3月期に中期業績目標(売上高3,000~4,000億円、営業利益400~500億円)を達成す

るとのことですが、その根拠は、未発表の大型タイトルの発売があるということでしょうか。

<回答2>

現在開発中のタイトルのパイプラインは強力であり、それらが計画通り発売されれば、2021年3月に中期業績目標を達成できると考えています。今後のタイトル発表をご覧ください。

<質問3>

当社ホームページにおいて、5月13日に同日開催の決算説明会での説明資料が開示され、6月4日に同決算説明会での説明内容及び質疑の概要が開示されていますが、その間に当社の株価が高騰しています。6月4日付概要に記載されていないタイトル情報の開示が決算説明会で行われたのではないのでしょうか。

<回答3>

5月13日の決算説明会では、6月4日付概要に記載されている通りの説明・質疑が行われており、未公表のタイトル情報を決算説明会でのみ開示した事実はありません。また、当社は、営業秘密を厳格に管理しており、内部者情報が漏洩した事実もないと認識しています。

<質問4>

業績予想を固定数値で開示している一方、中期業績目標が売上高3,000～4,000億円、営業利益400～500億円とレンジで表記しているのはなぜですか。これは、売上高で±10%、営業利益で±30%の変動幅があるということでしょうか。

<回答4>

中期業績目標は、業績予想の制度開示ではなく、売上高3,000～4,000億円、営業利益400～500億円を定常的に実現できる事業構造を構築するという趣旨です。制度開示としての2021年3月期年業績予想については、開示規則及び当社の開示方針に基づいて別途開示いたします。

<質問5>

事業報告によると、株式会社Luminous Productionsについて、事業方針の抜本的見直しを行ったとありますが、具体的にはどうということでしょうか。

<回答5>

株式会社Luminous Productionsの事業領域が拡大しつつあったので、当初の設立目的である新規IPに基づく大型ゲームの開発に専念することとし、それに応じた体制に変更しました。現在、大型ゲームを鋭意開発中です。

<質問6>

アジア他地域において、ダウンロード販売本数の2020年3月期見込みが2019年3月期実績から大幅に減少しているのはなぜでしょうか。

<回答6>

日本以外のアジア地域は、今期から当社の自社販売に切り替えたこと、ダウンロードによる販売本数は予想が難しいこと等から、保守的な予想本数としたものです。

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社（以下、スクウェア・エニックス・ホールディングス）の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記述は、株主総会が開催された時点で入手可能な情報に依拠した、スクウェア・エニックス・ホールディングスの経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見直しは、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見直しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見直しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与える要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社の事業に影響を与える経済情勢の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新および主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる能力
4. ゲーム、オンラインゲーム、モバイル・コンテンツ等スクウェア・エニックス・ホールディングスの展開する事業において、国際的な事業拡大を成功させる能力
5. 法規制の改正とそれに対応する能力

この資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、株主総会開催時現在のものです。スクウェア・エニックス・ホールディングスは、新たな情報や株主総会開催時に発生する事象などによって、見直しまたは予測など、スクウェア・エニックス・ホールディングスの将来の業績に関する見直しを更新または修正する義務を負うものではありません。